



# Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Penyusutan Aset Tetap Siswa Kelas XII Akuntansi melalui Akses Poster QR Code dan Website

Stefani Mutiara Putri<sup>\*1</sup>, Fitriani<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Islam Riau, Indonesia  
E-mail: [stefanimutiara Putri@student.ui.ac.id](mailto:stefanimutiara Putri@student.ui.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-02	<p>This research is driven by the low level of understanding among Grade XII Accounting students at SMK regarding fixed asset depreciation, particularly in selecting the appropriate calculation formulas. The dominance of conventional methods and the lack of visual media have caused students to become passive, while internet quota constraints limit their access to digital materials. This study aims to develop instructional video media for fixed asset depreciation, accessible via posters, QR codes, and a website, to efficiently visualize abstract concepts. The research method employed is Research and Development (R&amp;D) using the ADD (Analysis, Design, Development) model. Data collection instruments included validation sheets from material experts and media experts, as well as response questionnaires from teachers and students. The data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. The results indicate that the developed media is highly feasible, with a material expert validity percentage of 93.75% and a media expert validity percentage of 97.50%. Feasibility testing showed a teacher response of 95.37% and a student response of 92.33%, both falling into the "highly feasible" category. It is concluded that this website and QR Code-based instructional video is valid and feasible for use as an effective and efficient supporting learning medium.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Instructional Video;</i> <i>Fixed;</i> <i>Website;</i> <i>QR Code;</i> <i>Poster.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-02	<p>Penelitian ini didorong oleh rendahnya tingkat pemahaman siswa kelas XII jurusan Akuntansi di SMK mengenai penyusutan aset tetap, khususnya dalam memilih rumus perhitungan yang tepat. Dominasi metode konvensional dan kurangnya media visual menyebabkan siswa cenderung pasif, sementara batasan kuota internet membatasi akses siswa terhadap materi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video pembelajaran materi penyusutan aset tetap yang diakses melalui poster, kode QR dan website untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&amp;D) dengan model ADD (Analisis, Desain, Pengembangan). Alat pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, dan kuesioner tanggapan guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak, dengan persentase validitas ahli materi sebesar 93,75% dan persentase validitas ahli media sebesar 97,50%. Uji kelayakan menunjukkan respons guru sebesar 95,37% dan respons siswa sebesar 92,33% dalam kategori sangat layak. Disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis website dan QR Code ini valid dan layak digunakan sebagai media pendukung yang efektif dan efisien.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Video Pembelajaran;</i> <i>Penyusutan Aset Tetap;</i> <i>Website;</i> <i>QR Code;</i> <i>Poster.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kontribusi yang sangat signifikan dalam menentukan sejauh mana kemajuan suatu bangsa. Menurut Ki Hajar Dewatara, pendidikan adalah usaha yang bertujuan meningkatkan kepribadian, kecerdasan, dan kondisi fisik individu, sehingga mereka mampu untuk berkembang secara harmonis. Pendidikan tidak terbatas pada sekolah atau lembaga resmi, tetapi mencakup berbagai pengalaman dan interaksi yang membantu seseorang berkembang dan belajar (Permadi, A. S., et al 2024). Berdasarkan Undang-Undang

Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, demokratis, dan juga bertanggung jawab. Pendidikan dimaksudkan untuk mengembangkan potensial siswa agar mereka menjadi individu yang memiliki iman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, berpendidikan, terampil, inovatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Pendidikan memiliki peran strategis dalam mencapai tujuan-tujuan tersebut (Saputri1 & Soleha, 2022).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertanggung jawab secara strategis untuk menyiapkan siswa yang kompeten dan siap memasuki dunia kerja. Dalam proses tersebut, media pembelajaran berfungsi penting untuk mendukung tercapainya kompetensi yang ditargetkan. Pada program keahlian Akuntansi, salah satu materi yang menjadi fondasi penting adalah *Akuntansi Keuangan*, khususnya materi penyusutan aset tetap. Materi ini berperan penting karena tidak hanya memengaruhi laporan keuangan. Selain itu, berfungsi sebagai pengukur kemampuan siswa dalam mengelola data keuangan dengan cara yang profesional dan akurat (Qotrunnada & Susilowibowo, 2021).

Siswa program keahlian akuntansi harus memahami konsep penyusutan aset karena berhubungan langsung dengan perhitungan laba dan nilai aset perusahaan (Rosita & Hardini, 2022). Namun, kenyataannya banyak siswa yang masih kesulitan menggunakan metode penyusutan dan menerapkannya ke berbagai situasi transaksi. (Rachmania & Listiadi, 2022) mencatat bahwa kesulitan dalam memahami konsep penyusutan, pencatatan, dan penerapan aset terus berdampak pada hasil belajar yang buruk bagi beberapa siswa, beberapa di antaranya memperoleh nilai di bawah KKM. Selaras dengan itu, (Ul-ula, 2023) menyatakan bahwa mata pelajaran teknis seperti penyusutan membutuhkan bantuan visual yang memadai untuk membantu siswa mengikuti alur perhitungan secara sistematis. (Khamidah, 2014) mengungkapkan bahwa penggunaan media animasi interaktif di SMK, khususnya dalam materi yang berkaitan dengan pengelolaan kartu aset tetap, kemampuan untuk mengatasi hambatan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Audio, visual, dan teks digabungkan dalam media ini, sehingga materi tersebut terlihat lebih jelas dan menarik, serta untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Berdasarkan temuan dari pengamatan yang dilakukan di SMK menunjukkan bahwa siswa kelas XII program keahlian akuntansi masih salah memilih rumus metode penyusutan. Contohnya, metode garis lurus, metode saldo menurun ganda, metode jumlah angka tahun, metode jumlah jam kerja, dan metode produksi. Skor ujian menunjukkan tingginya kesalahan pada soal yang berhubungan dengan penyusutan aset tetap. Permasalahan itu diperparah dengan strategi pembelajaran konvensional yang masih befokus pada pendidik dan minim penggunaan media visual. Hal ini relevan dengan studi

(Fatimah et al., 2025) yang menemukan bahwa kompleksitas materi akuntansi seringkali menjadi hambatan utama bagi siswa, terutama jika proses pembelajaran masih didominasi oleh strategi konvensional yang kurang variatif. (Rachmania & Listiadi, 2022) menemukan bahwa bahan ajar yang kurang variatif menyebabkan siswa dengan cepat merasa bosan dan kesulitan memahami materi penyusutan, pencatatan dan penerapan aset tetap. Hal ini sejalan dengan temuan (Nugroho et al. 2025) yang menyatakan bahwa ketergantungan pada metode ceramah tanpa bantuan visual yang memadai mengakibatkan siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kesulitan memahami materi yang bersifat teknis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyajian materi.

(Zaman & Listiadi, 2022) menambahkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi informasi dapat mempermudah pemahaman siswa melalui penyajian visual yang lebih konkret. Studi (Rohendi et al., 2023) di sekolah vokasi (SMK) menegaskan bahwa pembelajaran yang didukung media berbasis online terbukti efektif meningkatkan kemampuan siswa karena materi dapat diakses kapan saja, mengatasi keterbatasan jam tatap muka di kelas. Secara spesifik, (Wulansari & Nilam Tyas, 2025) menekankan bahwa integrasi teknologi *Quick Response (QR) Code* dalam media pembelajaran terbukti efektif untuk mempermudah akses materi secara instan serta meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan itu, penelitian (Sumarlin, 2022) mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis komputer untuk mempermudah proses penghitungan penyusutan aset tetap di SMK. Media ini dibuat agar siswa dapat memahami konsepnya secara sistematis, meminimalisasi kesalahan perhitungan, dan meningkatkan ketepatan dalam pencatatan akuntansi. Maka dari itu hal ini dapat digunakan sebagai sebagai sarana pembelajaran tambahan untuk mempelajari tentang penyusutan aset tetap.

Hasil yang diperoleh dari wawancara Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum, guru Akuntansi Keuangan, dan siswa kelas XII Akuntansi, pada tanggal 27 Agustus 2025 dapat diketahui bahwa metode pembelajaran inovatif, mudah diakses dan hemat kuota sangat diperlukan. Sementara guru mengatakan bahwa keterbatasan media menghambat penyampaian materi, menggunakan teknologi memungkinkan siswa lebih cepat memahami materi dan flesibel digunakan kapan saja, siswa mengatakan bahwa

visualisasi perhitungan yang mudah diakses dengan kuota terbatas dan mudah digunakan kapan saja akan sangat membantu mereka memahami materi khususnya penyusutan aset tetap secara lebih menyeluruh. Menanggapi kebutuhan tersebut, penelitian ini menghasilkan sebuah video pembelajaran berbasis animasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan komunikatif untuk menunjukkan langkah-langkah perhitungan penyusutan aset tetap. Media ini diintegrasikan dengan poster QR code dan website agar dapat diakses secara hemat kuota. Hal ini menjadi solusi terhadap keluhan siswa tentang tingginya konsumsi data saat mengakses platform seperti YouTube. (Rosita & Hardini, 2022) membuktikan bahwa website pembelajaran berbasis aset tetap dapat menjaga kualitas materi sekaligus mengurangi penggunaan data. Selanjutnya (Rosalina et al., 2010) menunjukkan bahwa integrasi media digital dengan desain visual yang tepat mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran secara umum.

Hal ini telah dibuktikan oleh penelitian (Arifiyani & Susanti, 2020) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video pada Mata Pelajaran Pratikum Akuntansi Lembaga Pemerintah Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Surabaya" memiliki keterkaitan yang erat dengan topik penelitian saat ini. Hasil temuan diperoleh menunjukkan bahwa sumber pembelajaran video yang dikembangkan dinyatakan sangat baik dalam mekanisme pembelajaran akuntansi, karena mampu membantu pemahaman materi pembelajaran melalui presentasi audiovisual yang menarik, dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Selain itu penelitian dari (Rupiyanto & Fitriani, 2025) yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Akuntansi pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI AKL SMK PGRI Pekanbaru" juga menunjukkan bahwa media video animasi dibuat menggunakan model ADDIE terbukti valid, fungsional, dan efisien. Hal ini semakin menegaskan nilai aplikasi yang tinggi dari media video animasi dalam pembelajaran akuntansi, khususnya untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi akuntansi perusahaan jasa. Meskipun demikian, berbagai penelitian sebelumnya masih bersifat umum dan belum secara spesifik menyoroti topik penyusutan aset tetap sebagai salah satu materi yang dikenal sulit dipahami siswa SMK. Selain itu, sebagian besar media yang dikembangkan juga belum memperhatikan aspek aksesibilitas digital, seperti kebutuhan akan media yang hemat kuota,

aksesibilitas lintas perangkat, dan penyediaan dukungan untuk siswa dengan kebutuhan khusus (misalnya subtitle dan narasi audio) yang jarang menjadi perhatian utama.

Media yang adaptif dan inklusif sangat penting untuk pembelajaran di SMK karena dapat digunakan oleh berbagai siswa. Pada penelitian ini, meskipun tidak ada siswa dengan kebutuhan khusus sebagai subjek penelitian, fitur aksesibilitas tetap ada guna menjamin bahwa media pembelajaran bisa dipergunakan secara luas dalam berbagai situasi. Dengan demikian, media yang dibuat lebih dari sekadar memenuhi kebutuhan saat ini tetapi juga dapat diterapkan pada konteks pembelajaran yang lebih beragam dalam jangka panjang. Sehingga, terdapat kesenjangan dalam pengembangan media pembelajaran yang benar-benar adaptif terhadap kebutuhan siswa di lapangan. Penelitian ini memaparkan inovasi melalui desain media pembelajaran berupa video animasi berbasis karakter yang menampilkan perhitungan metode penyusutan aset tetap. Video ini diintegrasikan dengan QR code dan website khusus untuk membuatnya mudah diakses. Metode ini masih jarang diterapkan dalam pengembangan media akuntansi di SMK. Media ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa mengatasi tantangan pedagogis dan teknis.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran video berbasis karakter animasi yang terintegrasi dengan QR code dan website khusus. Media ini akan menawarkan solusi inovatif untuk kesulitan siswa SMK dalam memahami konsep dan perhitungan penyusutan aset tetap. Berdasarkan latar belakang tersebut timbul ketertarikan untuk merancang suatu penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi pada Materi Penyusutan Aset Tetap untuk Siswa Kelas XII Akuntansi di SMK Perbankan Riau melalui Akses Poster QR Code dan Website".

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, dan pembahasannya mencakup hingga tahap ketiga, yaitu Pengembangan (Development). Tujuan penelitian ini adalah untuk menyediakan produk video pembelajaran yang telah diverifikasi secara teoritis oleh para ahli sebelum digunakan. Karena fokus penelitian ini adalah pada desain dan validasi produk, bahkan tahap implementasi dan evaluasi tidak

dilakukan Namun, guna mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan, peneliti melakukan uji coba terbatas untuk mendapatkan tanggapan dari satu orang guru Akuntansi Keuangan dan siswa kelas XII Akuntansi 2 SMK. Proses pengembangan produk dalam penelitian ini dapat dilihat secara visual pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tampilan Model ADDIE

Prosedur Penelitian Untuk mencapai tujuan ini, menggunakan model ADDIE yang dibatasi oleh tahap pengembangan yang tercantum di bawah ini:

1. Tahap Analisis (*Analyze*): Sebagai langkah awal, para peneliti menganalisis kebutuhan melalui observasi di kelas Akuntansi 2 kelas 12 di SMK dan wawancara mendalam dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan guru mata pelajaran. Fokus utama analisis ini adalah untuk memetakan kesulitan spesifik yang dihadapi siswa dalam memahami materi tentang penyusutan aset tetap dan mengevaluasi ketersediaan fasilitas pendukung video di sekolah.
2. Tahap Desain (*Design*): Berdasarkan hasil tahap sebelumnya, peneliti mulai merancang storyboard dan naskah untuk video pembelajaran. Selain konten video, tahap ini juga mencakup desain poster, kode QR, dan situs web sederhana yang berfungsi sebagai pintu masuk cepat bagi siswa untuk mengakses tautan video.
3. Tahap Pengembangan (*Development*): Setelah rancangan selesai, peneliti melanjutkan ke proses produksi video yang meliputi pengambilan gambar, pengisian suara, dan editing hingga pengemasan materi ke dalam format digital. Untuk memastikan kualitas produk, dilakukan uji validasi oleh ahli materi untuk menilai kebenaran substansi konten dan ahli media untuk menilai kualitas audio

dan visual. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba terbatas untuk memperoleh data respons praktis dari guru mata pelajaran dan siswa sebagai pengguna akhir. Data respon ini kemudian dianalisis untuk memastikan bahwa media telah memenuhi kriteria kepraktisan dan layak digunakan dalam pembelajaran.

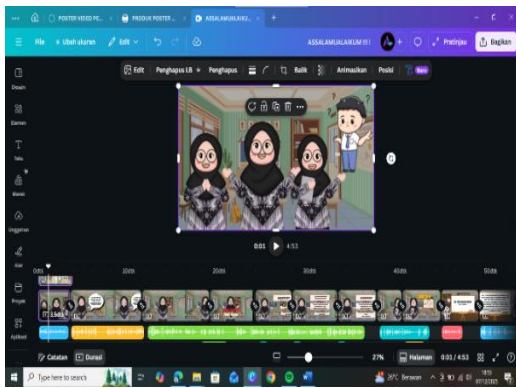
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

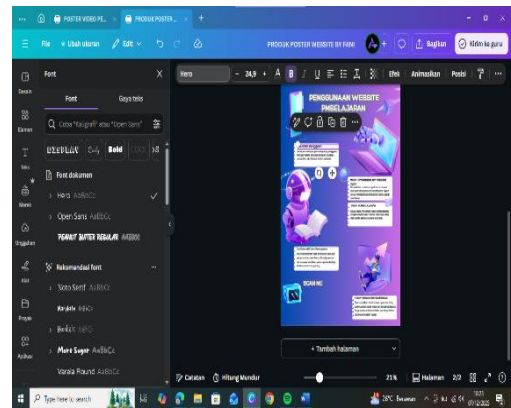
##### 1. Proses Pengembangan Media dengan Tahapan ADDIE

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran tentang materi penyusutan aset tetap yang terintegrasi melalui situs web dan poster QR Code. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, terbatas pada tahap Pengembangan. Berikut adalah rincian hasil pada setiap tahap:

- a) Tahap Analisis (*Analyze*): Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2025 di SMK, ditemukan bahwa siswa kelas XII jurusan akuntansi mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak penyusutan aset tetap. Selain itu, waktu tatap muka yang terbatas dan keluhan siswa mengenai pemborosan kuota data saat mengakses platform video eksternal menjadi hambatan utama. Oleh karena itu, diperlukan media interaktif yang mandiri dan masih ekonomis dalam hal kuota akses.
- b) Tahap Desain (*Design*): Pada tahap ini, naskah materi disusun sesuai dengan kurikulum dan storyboard video dibuat. Desain video awal dibuat menggunakan aplikasi Canva, dengan fokus pada visualisasi aset tetap. Selain itu, sebuah situs web sederhana dikembangkan sebagai repositori video agar siswa tidak perlu mencari materi secara manual di platform publik yang mengonsumsi banyak data.



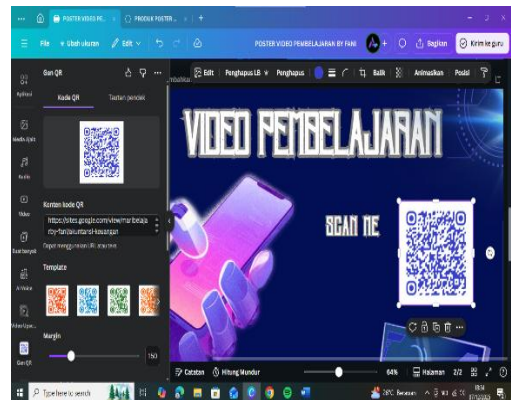
Gambar 2. Tampilan Sketsa Video Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Sketsa Poster



Gambar 3. Tampilan Pemilihan Karakter Video



Gambar 7. Tampilan Penempatan QR Code Pada Poster



Gambar 4. Tampilan Sketsa Awal Website

c) Tahap Pengembangan (*Development*): Tahap ini merupakan fase realisasi produk, di mana desain storyboard diubah menjadi video pembelajaran yang lengkap. Proses produksi meliputi pembuatan aset visual, perekaman narasi (dubbing), dan penyuntingan untuk memastikan materi tetap ditampilkan dengan jelas. Video yang telah selesai kemudian diunggah dan diintegrasikan ke dalam situs web Google Sites, lalu dihubungkan dengan kode QR untuk memudahkan akses siswa. Antarmuka produk akhir dapat dilihat pada Gambar 6.



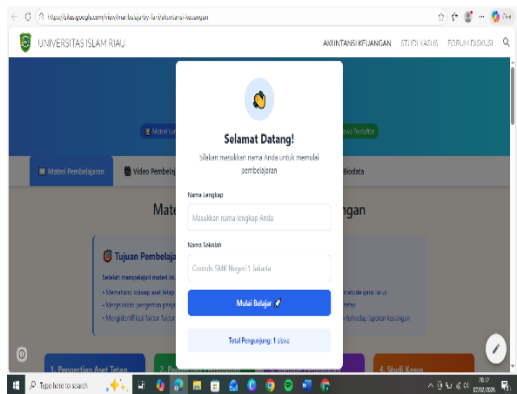
Gambar 5. Tampilan Sketsa Video Pembelajaran Di Website



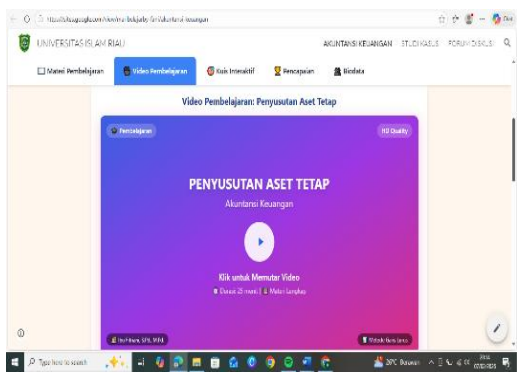
Gambar 8. Tampilan Video Pembelajaran



Gambar 9. Tampilan Penjelasan Materi



Gambar 10. Tampilan Awasal Website



Gambar 11. Tampilan Video Pembelajaran Di Website



Gambar 11. Tampilan Poster dan QR Code

## 2. Tahap Validasi Ahli

Sebelum diujicobakan, produk ini melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan instrumen penilaian, dua ahli materi (Guru SMK jurusan Akuntansi) memberikan skor rata-rata 93,75% dengan kategori "Sangat Valid". Skor tersebut diperoleh dari validasi pertama mendapatkan skor sebesar 90,63 dan validasi yang kedua sebesar 96,87% Sementara itu, evaluasi dari dua ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi dan Guru SMK DKV) menghasilkan rata-rata persentase sebesar 97,5%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Valid". Skor tersebut diperoleh dari validasi pertama sebesar 100% dan validasi kedua 95%. Ringkasan data validasi tersebut selengkapnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli

No	Uji Validasi Ahli	Skor Rata-rata	Kategori
1	Materi	93,75	Sangat Valid
2	Media	97,5	Sangat Valid
Rata-rata Skor		95,62	Sangat Valid

## 3. Tahapan Uji Kepraktisan

Setelah dinyatakan valid, media diimplementasikan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas XII AKLT 2. Tingkat kepraktisan media kemudian dievaluasi menggunakan instrumen angket respons yang melibatkan seorang guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan serta 24 peserta didik sebagai responden.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

No	Uji Validasi Ahli	Skor Rata-rata	Kategori
1	Guru	95,37	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	93,01	Sangat Praktis
Rata-rata Skor		94,19	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, hasil penilaian kepraktisan menunjukkan skor respons guru sebesar 95,37%, sementara rata-rata respons dari 24 peserta didik mencapai 93,01%. Pencapaian ini menempatkan media tersebut dalam kategori "Sangat Praktis", yang membuktikan bahwa produk inovasi ini mudah dioperasikan, memiliki

instruksi yang eksplisit, serta efektif dalam memicu antusiasme siswa.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran materi penyusutan aset tetap yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Berdasarkan penilaian ahli, skor validasi materi rata-rata mencapai 93,75%, yang masuk dalam kategori "Sangat Valid". Prestasi ini diperoleh dari validasi pertama oleh guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan sebesar 90,63% dan validasi kedua oleh Ketua Jurusan Akuntansi Sekolah Kejuruan sebesar 96,87%. Skor validitas yang tinggi ini disebabkan oleh fakta bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi standar kesesuaian antara konten dan kurikulum, kompetensi dasar, serta tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Produk ini dianggap mampu menyajikan materi penyusutan aset tetap secara komprehensif namun tetap mudah dipahami melalui kejelasan langkah-langkah perhitungan dalam setiap metode. Selain itu, aspek linguistik menjadi keunggulan karena menggunakan bahasa yang komunikatif, efektif, dan ringkas, sehingga menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar. Peningkatan motivasi melalui media interaktif sejalan dengan penelitian terbaru (Syamsudin & Rahmadonna, 2025) yang membuktikan bahwa pengembangan pembelajaran multimedia interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar. Kompatibilitas antara alat evaluasi dan materi yang disajikan juga memastikan bahwa video ini tidak hanya berfungsi sebagai media tontonan tetapi juga sebagai sarana pembelajaran mandiri yang sistematis. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media visual yang memadai diperlukan untuk membantu siswa mengikuti alur perhitungan akuntansi yang kompleks secara terstruktur. Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Arifiyani & Susanti, 2020) yang menegaskan bahwa presentasi audiovisual yang menarik dan sesuai dapat secara signifikan membantu siswa memahami materi akuntansi yang prosedural.

Selain validitas materi, kualitas teknis media juga mendapatkan apresiasi yang sangat tinggi dengan skor rata-rata 97,5%, sehingga produk ini masuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Prestasi ini diraih dari validasi pertama oleh ahli media dengan skor

sempurna 100% dari seorang praktisi Desain Komunikasi Visual (DKV), serta validasi kedua sebesar 95% oleh seorang guru Akuntansi Keuangan yang juga merupakan praktisi pembuatan konten pendidikan digital. Skor validitas yang tinggi ini didorong oleh fungsi dan aksesibilitas media yang excellent. Dari segi teknis, video terbukti memiliki kecepatan stabil, kualitas visual yang jelas, dan ukuran file yang relatif kecil, yang menghemat kuota data saat diakses oleh siswa melalui ponsel atau saluran YouTube. Hal ini memastikan media dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa hambatan teknis seperti kesalahan atau buffering. Secara visual, konsep desain dan komposisi warna video dan situs website dianggap sangat harmonis, dengan gerakan animasi karakter yang halus yang meningkatkan daya tarik estetika tanpa mengorbankan aspek informatif. Kualitas audio yang jernih dan narasi yang jelas juga merupakan poin penting yang membantu siswa memahami materi depresiasi aset tetap dengan lebih fokus. Hasil ini membuktikan bahwa integrasi elemen audio-visual dan kemudahan akses digital sangat bermanfaat sebagai media pendukung pembelajaran praktis bagi guru dan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rupiyanto & Fitriani, 2025) yang menyatakan bahwa media video animasi yang dikembangkan menggunakan model ADDIE terbukti valid, fungsional, dan efisien dalam membantu siswa memahami materi akuntansi prosedural. Selain itu, keunggulan media dalam menghemat kuota data sejalan dengan temuan (Fatonah & Isdaryanti, 2024) yang menegaskan bahwa pengembangan media berbasis website terbukti sangat layak untuk diimplementasikan dan merupakan solusi media interaktif praktis dalam mendukung akses fleksibel terhadap materi pembelajaran bagi siswa.

Guna memastikan keterterapan media di lapangan, penelitian ini juga mengukur tingkat kepraktisan produk melalui angket respon pengguna. Berdasarkan hasil uji coba, guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan memberikan penilaian sebesar 95,37% dengan kriteria "Sangat Praktis". Beliau menyoroti bahwa desain poster dan website memiliki kombinasi warna yang menarik, serta kode QR yang dapat dipindai dengan lancar tanpa kendala teknis. Secara pedagogis, materi dinilai sangat mudah dipahami karena

disajikan secara bertahap dengan ilustrasi yang relevan, serta didukung contoh soal yang memperdalam pemahaman siswa terhadap langkah-langkah perhitungan penyusutan. Respon positif ini selaras dengan penilaian siswa yang memberikan skor rata-rata 92,33%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Para siswa sepakat bahwa video pembelajaran memiliki visual karakter yang menarik dengan kualitas audio dan tulisan yang jernih, sehingga setiap langkah penyusutan aset tetap dapat dipahami dengan baik. Aspek yang paling diapresiasi oleh kedua pihak adalah efisiensi data; media ini terbukti hemat kuota, dapat diakses kapan pun tanpa membebani paket data siswa, serta berjalan lancar tanpa error atau buffering. Latihan soal dan desain menu web yang intuitif juga dinilai sangat membantu proses belajar mandiri. Kemudahan penggunaan platform Google Sites ini sejalan dengan temuan (Sunarti Djoko, 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis website yang dimodifikasi dengan model ADDIE sangat efektif dalam memfasilitasi kemandirian belajar siswa. Hal ini mengonfirmasi bahwa media yang dikembangkan telah berhasil menjawab permasalahan keterbatasan kuota internet yang dialami siswa. Temuan ini mendukung penelitian (Nurwendari et al., 2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis video online merupakan alternatif solusi yang efektif dalam pendidikan akuntansi karena mampu meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dan menawarkan fleksibilitas akses bagi siswa.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa media pembelajaran video tentang materi penyusutan aset tetap telah berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang terbatas pada tahap Pengembangan. Produk akhir, berupa video pembelajaran yang terintegrasi dengan poster fisik melalui akses QR Code dan situs web, telah terbukti (Sangat Valid) berdasarkan penilaian oleh ahli materi pelajaran (93,75%) dan ahli media (97,5%), serta (Sangat Praktis) menurut tanggapan dari guru (95,37%) dan siswa (93,01%). Skor kelayakan yang tinggi ini menunjukkan bahwa media ini efektif dalam memvisualisasikan konsep abstrak dan

memberikan solusi efisien untuk kuota data siswa.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk optimalisasi dan pengembangan lebih lanjut. Pertama, bagi guru, media yang telah terbukti layak dan praktis ini disarankan untuk digunakan sebagai alat bantu visualisasi materi akuntansi yang abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Kedua, bagi pihak sekolah, diharapkan adanya dukungan infrastruktur yang berkelanjutan, khususnya berupa penyediaan akses internet atau jaringan Wi-Fi yang stabil, guna memastikan aksesibilitas digital yang optimal selama kegiatan pembelajaran. Ketiga, siswa diimbau untuk memaksimalkan pemanfaatan situs web pembelajaran melalui pemindaian QR Code pada poster sebagai sarana pendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel. Terakhir, sebagai upaya penyempurnaan bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar cakupan materi diperluas hingga satu semester penuh dengan fitur evaluasi yang lebih interaktif. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat menyempurnakan tahapan model ADDIE hingga fase Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation) guna mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara komprehensif.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arifiyani, C. A., & Susanti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pengamatan pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Pemerintah Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPak)*, 8(3), 95-104.  
<https://doi.org/10.26740/jpak.v8n3.p7-16>
- Fatimah, S., Hasmiyanti, D., Suranto, ;, Fh, Y., & Leisthari, ; Anggi. (2025). Analysis of Difficulties in Learning Accounting: Perspective of Teachers and Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 12(4), 136-148.  
<http://ijmmu.comhttp://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v12i4.6642>
- Fatonah, U., & Isdaryanti, B. (2024). Development of Web-Based Learning Media Using Google Sites to Improve Learning Outcomes of

- IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 6053–6058.  
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.8151>
- Khamidah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Smk Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Aset Tetap Berwujud. *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan*, 2(2), 37.  
<https://doi.org/10.17509/jpak.v2i2.15466>
- Lustiyono Prasetyo Nugroho , Rujianto Eko Saputro, F. S. U. (2025). Jurnal Inovasi Pembelajaran. *Volume 7*, 7(September), 1–114.
- Mudatsir, Harahap, R., Fitriyati, I., Talindong, A., Thoif, M., Chairunnisa, Arini, D., Nababan, H., Munandar, H., Hadikusumo, R., Ariantara, R. G., Purwana, R., Nikmah, S., Maulani, G., Susilowati, N., Pratiwi, D., Nurdini, & Pustaka, S. (2024). *Perencanaan Program Pendidikan*.
- Nurwendari, W., Yusrizal, Y., Musnadi, S., & Yunus, M. (2025). Development of Online Vid-eo-Based Learning Media as an Alternative for Accounting Education, A Conceptual. *Journal of Education Culture and Society*, 16(2), 461–482.  
<https://doi.org/10.15503/jecs2025.3.461.482>
- Qotrunnada, F., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan bahan ajar e-book akuntansi keuangan kelas XII SMK pada materi aset tetap berwujud berbasis pendekatan saintifik. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 34–46.  
<https://doi.org/10.21067/jrpe.v6i2.5654>
- Rachmania, A. U., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Online Pada Materi Asset Tetap di SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 126–137.  
<https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p126-137>
- Rohendi, D., Wahyudin, D., & Kusumah, I. H. (2023). Online Learning Using STEM-Based Media: To Improve Mathematics Abilities of Vocational High School Students. *International Journal of Instruction*, 16(1), 377–392.
- <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16121a>
- Rosalina, A., Azro, I., & Tomponu, A. N. (2010). Pembuatan Animasi Motion Graphic dalam Pembelajaran Akuntansi Bagan Akun Standar untuk Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal JUPITER*, 13(2), 1–63.
- Rosita, A., & Hardini, H. T. (2022). Pengembangan Website Pembelajaran Materi Aset Tetap Berwujud Dengan Memanfaatkan Google Sites. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(1), 1–16.  
<https://doi.org/10.26740/jpak.v10n1.p1-16>
- Rupiyanto, V., & Fitriani. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDIO PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI KELAS XI AKL SMK PGRI PEKANBARU. Vol. 2 No.*
- Saputri1, R., & Soleha, I. K. D. (2022). *All Fields of Science J-LAS*. 2(4), 88–92
- umarlin, T. (2022). Sistem Informasi Penghitungan Penyusutan Aktiva Tetap Di Smk Widya Praja Ungaran. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis*, 2(2), 72–81.  
<https://doi.org/10.51903/jiab.v2i2.177>
- Sunarti Djoko, H. P. W. P. R. (2024). Modifikasi Website Google Site Sebagai Media. *Reseach and Development Journal of Education*, 10(2), 888–899.
- Syamsudin, E., & Rahmadonna, S. (2025). Development of Melatik: Interactive Learning Multimedia To Enhance Students' Motivation and Learning Outcomes in Informatics Education. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 455.  
<https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28806>
- Ul-ula, A. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siklus Akuntansi Kelas X AKL SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023. *Education Journal of Indonesia*, 4(2), 42–47.  
<https://doi.org/10.30596/eji.v4i2.3346>
- Wulansari, D., & Nilam Tyas, D. (2025). The Development of Interactive Picture Card

Media with QR Code to Improve IPAS Learning Outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2), 213-224.  
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe>

Zaman, A. Q., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Android "LAKEUN" Pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 138-151.  
<https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p138-151>